

ワンダープロジェクトJ

WONDER PROJECT J

▷ 機械の少年ピーノ

MANUAL



スーパーファミコン
SUPER Famicom 対応
スーパーファミコンマウス 対応

SHVC-APJJ-JPN



このたびはスーパーファミコン専用ソフト「ワンダープロジェクト」～機械の少年ピーノ～」をお買い上げいただき、ありがとうございます。ゲームを始める前に、操作方法、使用上の注意など、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご使用ください。

使用上のご注意

- 1 使用後はACアダプタを、コンセントから必ず抜いておいてください。
- 2 テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3 長時間ゲームをする時は、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 4 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックなどを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 5 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 6 シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7 スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると残像現象（画面ヤケ）を生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ワンダープロジェクトJ

WONDER PROJECT

▷ 機械の少年ピーノ

Contents ● もくじ

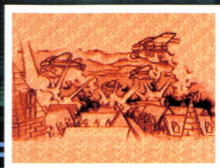
- 4 ストーリー紹介
- 6 ステージ紹介
- 8 キャラクター紹介
- 12 コントローラーの使い方
- 14 ゲームの始め方
- 16 ゲームの終了・つづきから始める時
- 18 これはコミュニケーションアドベンチャーゲームだ!
- 22 ピーノの動かし方
- 24 ピーノに教えてあげよう
- 28 ピーノのパラメータって何?
- 34 ゲームを進めてみよう!
- 38 アイテムの買い方・売り方
- 40 アイテム紹介
- 42 ヒント集





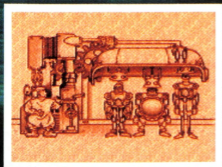
ストーリー

**ギジンの主人公に組み込まれた
未知なる回路"J"を目覚めさせ、
コルロ島の危機を救え！**



人間と機械人間のギジンが平和に暮らす国
"コルロ島"に暗いカゲが落ちようとしています。
あんなに仲の良かった人間とギジン
がなぜか対立し始めたのです。原因
は分かりません。しかし、このまま
では、戦争が始まらないとも限りま
せん……。コルロ島のピンチです！

この状況を悲しんだギジンの開
発者のジェベット博士は、何とか
両者の関係をもとに戻すために新型
のギジンを開発します。それが、機
械少年のギジン4649型"ビーノ"です。
博士は、彼の内部に組み込まれている
回路"J"が目覚めた時、すべてが解決する



というのですが、「J」とは一体何なのか、目覚めた時にどんなことが起こるのかは分かりません。なぜなら、博士はビーノを完成させたその日、城の兵士に連れ去られてしまったからです。

残されたのはビーノと、まだまだ半人前の「ビーノ交信用妖精型インターフェースロボ」ティンカーだけ……。わがままで、気まぐれな機械の少年ビーノと彼に組み込まれた回路「J」……。果たして回路「J」とは何なのか？ 「J」が目覚めると一体何が起きるのか？ この謎を解くことができるのはあなただけ。ティンカーを通じてビーノを導き、回路「J」を作動させて、コルロ島に平和を取り戻しましょう。



ステージ紹介

裏通り

ここにはウワサの盗賊団が現れるというのですが…。

ミミの店

16才の少女、ミミが店長をつとめるパブ。一人ではなかなか大変なのかアルバイトを募集しています。

コルロタウン

コルロ島唯一の繁華街。お店では必要なアイテムを買うことができるし、道行く人からはさまざまな情報が入手できるでしょう。

コルロ港

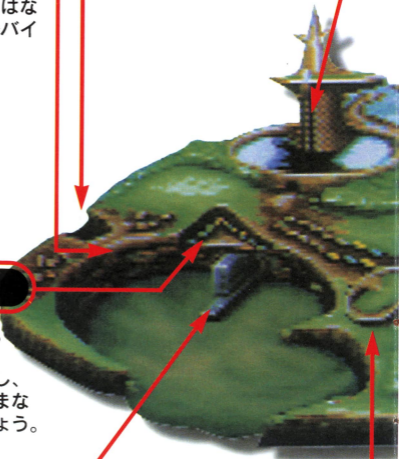
海をこよなく愛する男、ガメチーが監視人をしています。ここでラツパを吹くと……？

コルロ城

コルロ3世のいるコルロ王国の城。定期的に『格闘大会』が開かれています。

コルロ競技場

城が主催する競技大会が定期的に開かれています。





コル口の森

ピーノの運動能力を伸ばすのに最適の場所。"コル口の大木"もここにあります。

コル口炭坑の跡

謎の化け物が出るというウワサのある、コル口山の炭坑跡。兵士が数回調査に出かけましたが、無事に帰ってきた者はいません。

ジェベット博士の家

ピーノの生みの親、ジェベット博士の家。ゲームはここからスタートします。

ファムじいさんの農場

へんくつでガンコなファムじいさんの農場。植物を育てることに興味を持つ若者を待ち望んでいます。

ピエール大サーカス

ピエール団長が主催するサーカス小屋。ここで成功すれば一流の芸人として認められます。

ギジン村

ギジン46号がギチュウにいじめられています。46号を助ければ強い味方になります。

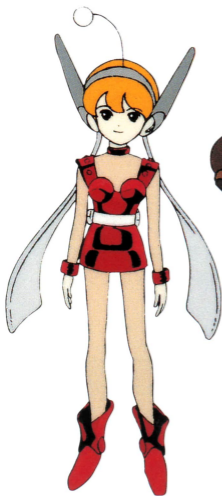


キャラクター紹介

正式名"ギジン4649型"。ジェベット・ラマルク博士によって開発された新型の機械人間。外見は人間と変わらず、人間と同じように思考し、意志や感情も持っています。彼に組み込まれた回路"J"は、対立している人間とギジンを仲直りさせるために博士が開発したものの。しかし、その詳細は不明です。

機械の少年

ピーノ



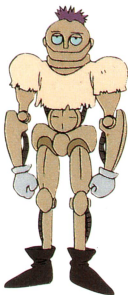
ティンカー

ピーノの世話役、指導役として開発された、コミュニケーション・ロボット。妖精のティンカーベルに似ているので、博士がその名をつけた。人間でいえば16才ぐらいの少女の思考力、感情を持っています。



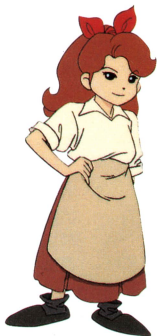
機械人間"ギジン"の開発者で、ピーノの生みの親。心からギジンを愛し、ギジンと人間の対立を深く悲しんでいます。

ジェペット・ラマルク博士



ギジン46号

心優しいギジンの一人。困っているとこを助ければコル口島について様々なヒントをくれます。



ミミ・アンジェライト

明るく元気な16才の女の子。亡き両親の遺志を継いで、憩いのないギジンたちのために店を開いています。ギジンの理解者でありアイドルでもあります。

ファムじいさん

友達は牛と犬という、人間ぎらいのじいさん。農業が忘れ去られたコル口島を嘆き、後継者を探しています。魔法使いだというウワサも。



ずばぬけた格闘能力を持ち、弱冠16才で王の近衛兵に抜擢された天才少女。性格も、男まさりで女に生まれてきたことを悔しがっています。

ジャンヌ・ノラ



ガメチー

コル口港の監視人。
冒険家アッドの悪友でもあります。



夜な夜な金持ちの人間の家に押し入り、盗み出したものを貧しいギジンに分け与えている粹な泥棒。女ではないかとのウワサもあります。

大ドロボー "ヤマネコ"



ドローとポー

ヤマネコの手下。ドロボーの後継者と銘打って、子分探しに余念がありません。





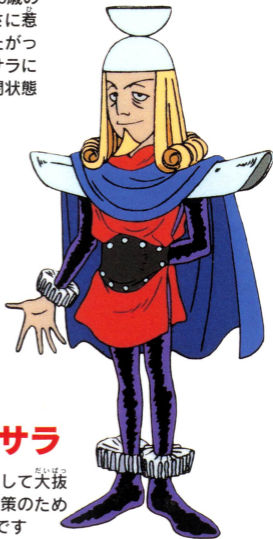
"コルロ"の3代目国王。機械産業を重視しています。厳格な性格ですが、一人娘のティファニーにはめっぽう弱いという一面も。

コルロ国王 コルロ3世



王女ティファニー

コルロ王の愛娘。花や動物を愛する優しい16歳の少女。そのやさしさに惹かれギジンに会いたがっていますが、メッサラに禁じられ、半ば幽閉状態にあります。



さいしょう 宰相メッサラ

人並みはずれた知力により、王の片腕として大抜擢された男。ギジンを激しく差別し、国策のためなら平気で処刑する非情な性格の持ち主です



コントローラーの

みんな今すぐ遊びたいと思うけど、まずはコントローラーの使い方を覚えちゃおう。そんなに難しくはないから、このページの説明をよく読めばすぐに分かると思うよ！ それからマウスを持っている人は、ティンカーの操作をマウスでもできるよ、らくち～ん！



L・Rボタン

このボタンを押している間は、ティンカーをすばやく移動させることができます。

Xボタン

ピーノがやってほしい行動をした時、ピーノにその行動を覚えさせたい時にこのボタンを押すことによって、ピーノを"ほめる"ことができます。

十字ボタン

カーソルや、ティンカーの移動に使います。

セレクトボタン

イベントシーンや、マップ画面以外の場所で押すと、ピーノのパラメータを見ることができます。

スタートボタン

ゲーム中に押すことで、ポーズをかけることができます。

Yボタン

ピーノがやってほしくない行動をした時や、間違ったことをした時にこのボタンを押すことで、ピーノを"注意"することができます。また、2回続けて押すことでピーノを"しかる"ことができます。



使い方



マウスを使ってゲームをする時

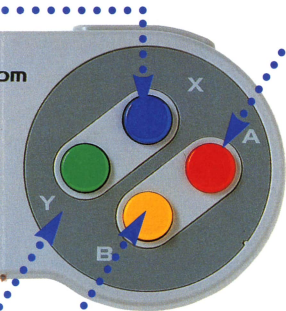
カーソルやティンカーの移動をマウスを使って行うことができます。

左ボタン

●コントローラーのAボタンと同じ働きをするほか、ティンカーをピーノの頭の所に重ねてから押すと、ピーノを"ほめる"ことができます。

右ボタン

●コントローラーのBボタンと同じ働きをするほか、ティンカーをピーノの頭の所に重ねてから押すとピーノを"注意する"ことができ、2回続けて押すと"しかる"ことができます。



Aボタン

●各画面で選択したものを決定する時に使います。マニュアル中でボタンを特定しないで「決定する」という表現がある場合はこのボタンを押すことを指します。

●メッセージなどを早く読み進めたい時に使います。

●ピーノを移動させたい方向にティンカーを移動させてからこのボタンを押すと、ピーノが移動を始めます。また、2回続けて押すことによって、ピーノを走らせることができます。

●ティンカーのつえをアイテムや注目させたい場所に重ねてこのボタンを押すと、ピーノは指されたアイテムや場所に対してリアクションをとります。

●マップシーンで行きたい場所にティンカーのつえを重ねてこのボタンを押せば、その場所に画面が切り替わりません。

Bボタン

●歩いたり、走ったりしているピーノを止めたい時にこのボタンを使います。

●アイテムを取り出したり、しまったり、移動させたりしたい時は、動かしたいアイテムにティンカーのつえを重ねてこのボタンを押します。ボタンを押し続けている間はティンカーがアイテムを持ちますから、そのまま移動させることができます。



ゲームの始め方

初めてゲームをする時……

本体にカセットをさして電源を入ると、オープニングが始まります。初めてゲームをプレイする方は、ゲームの世界を知るためにも是非見ておきましょう。



冒険を始める



●「プレイする」を選んで…
オープニングの後のタイトル画面でスタートボタンを押すと、メニュー画面が現れます。初めてゲームをプレイする方は「プレイする」にカーソルをあわせてAボタンを押してください。



●ファイルを決定
次に3箇所のデータが表示されますので、好きなところにカーソルをあわせてAボタンを押してください。このファイルでいいかどうか聞いてきますから「はい」と答えてください。

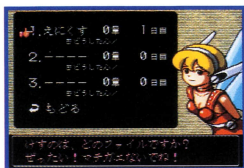


●名前をつけよう
最後にあなたの名前（ピーノの名前ではありません）を入力しましょう。入力が済んだら、「終わる」を選んでボタンを押せばゲームスタートです。なおピーノの名前は、この後変更することができます。



記録ファイルを消す

ファイルの記録を消したい時は、メニュー画面で「記録ファイルを消す」を選んでください。ボタンを押すと3つのデータが表示されるので、消したいファイルにカーソルを合わせてボタンを押しましょう。一度消したファイルを元に戻すことはできないので、ファイルを消すときは間違わないよう十分注意してください。



コンフィグ

メニュー画面でコンフィグモードを選べば、ゲーム中の設定を変更することができます。

●メッセージスピード

メッセージスピードを「はやい」「ふつう」「おそい」の3段階に変更できます。



●サウンド

ゲーム中のサウンドを「ステレオ」と「モノラル」の2種類から選ぶことができます。

●ティンカーのスピード

ティンカーの移動スピードを「はやい」「ふつう」「おそい」の3段階から選ぶことができます。





ゲームの終了/つづ

●セーブしたい時は…



●**体力・気力回復もできる!**
ゲームのセーブは、ジェペット博士の家にあるポットコンピューターを使って行います。ティンカーをポットコンピューターに重ねてAボタンを押すと「明日までねかせますか?」と聞かれますから、ピーノの体力や気力を回復させたい時は「はい」を選んでAボタンを押してください(P35参照)。



●**はい、セーブ!**
チャージが完了するか、もしくはチャージしなかった場合は「記録しますか?」と聞かれます。「はい」を選んでAボタンを押すとセーブされます。お金や日数は変わりません。



●**続ける? 続けない?**
その後「ゲームをつづけますか?」と聞かれますから、さらに続ける時は「はい」をやめる時は「いいえ」を選んでAボタンを押してください。

きから始める時



つづきから始める時は…

セーブしたデータの続きからゲームを始めたい時は、メニュー画面から「プレイする」を選び、セーブしたファイルにカーソルを合わせてAボタンを押してください。前回セーブした状態からゲームを再開できます。



ゲームオーバーについて

イベント中のアクシデントなどでピーノが行動不能の状態に陥ってしまった場合はゲームオーバーとなります。ゲームオーバーになると、一番最後にセーブした状態まで戻ってしまいますので注意しましょう。





これはコミュニケーションア

コミュニケーションアドベンチャーって何？

このゲームは、わたしを通じてピーノと"コミュニケーション"することで進んでいくの。だから、ピーノを上手に導けるかどうかは、あなたの"コミュニケーション"の仕方次第。うまく"コミュニケーション"がとれなければ、ピーノはアナタの言うことを聞いてくれないはずよ。さあ、わたしを使ってピーノに話しかけてみて！



ティンカー

ピーノは生きています

ピーノはゲームの中で生きています。放っておけばアナタが想像もしなかった行動をとることがあるかもしれません。でも、ピーノにそんな好き勝手をさせていると、ピーノは悪いコになってしまうことも。あなたがピーノに色々なことを教えてあげなければなりません。



ボクと上手に
"コミュニケーション"
をとることが、
ゲームの
ポイントだよ！

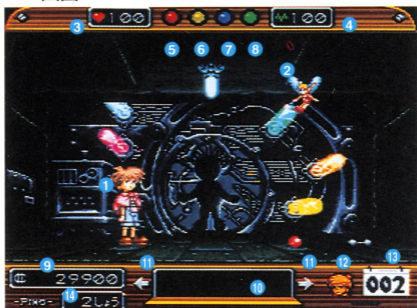


ドベンチャーゲームだ!



画面の見方

●ゲーム画面



- ①ピーノ……最新のギジン4649型です。
- ②ティンカー……ピーノ専用のインターフェースロボ。アナタの指示通りに動きます。
- ③ピーノの体力……ピーノの体力はダメージを受けた時や、運動した時などに減っていきます。この体力の数値がなくなるとピーノは故障してしまいます。
- ④ピーノの気力……ピーノの気力は勉強した時や、頭を使う行動をとった時に減っていきます。この気力の数値がなくなるとピーノは故障してしまいます。
- ⑤攻撃性のランプ……ピーノの行動に対してこのランプが点灯した時は、攻撃性に関連のあるパラメータの数値が変動しています。
- ⑥運動性のランプ……同様に、運動性に関連のある数値が変動しています。
- ⑦知性のランプ……同様に、知性に関連のある数値が変動しています。
- ⑧感受性のランプ……同様に、感受性に関連のある数値が変動しています。
- ⑨所持金……ピーノの所持金です。お金は大事に使いましょう。
- ⑩持ち物……いま持っているアイテムが表示されます。
- ⑪スクロールキー……見えないアイテムをスクロールさせて表示する時に使います。
- ⑫ピーノのパラメータ画面への切り替えボタン（マウス使用時のみ）……マウスにはセレクトボタンがついてないので、このボタンを押してパラメータ画面に入ります。
- ⑬ゲーム中の日数……ゲーム中に経過した日数を表示します。
- ⑭現在プレイしている章です。

●マップ画面



コルロ島の中の移動は、この画面上で行います。赤く点滅している場所にティンカーのつえを合わせてAボタンを押せば、その場所に入ることができます。

●パラメータ画面



ピーノのパラメータを表示します（パラメータの内容については、P 28～33を読んでください）。

●ティンカーを使ってピーノに色々なコトを体験させよう



ピーノにとってこの世界は初めて見る物、さわる物でいっぱい！ ティンカーを使ってピーノに色々なものをさわらせてあげましょう。はたしてピーノはボールや、犬などに対して一体どんなアクションをとるのでしょうか？

ほめたり、注意したり…

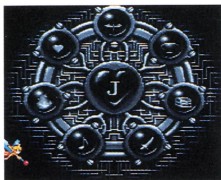
ピーノを好き勝手にさせてはいけません。やってほしいことをした時はほめ、やってほしくないことをした時は注意しなければならないのです。そうすることでピーノはさまざまな行動をマスターしていきます。こうしてピーノを育てていき、ゲーム中に登場するイベントの数々をクリアしていくのです。





"J"回路を作動させるのだ！

ジェベット博士がピーノに組み込んだ回路"J"を起動させなければ、人間とギジンを仲直りさせることはできません。コル口島で起こる数々の試練をクリアし、"7つの心回路"を起動させた時にはじめて回路"J"は目覚めます。それぞれの試練に応じてピーノを育て、ひとつずつクリアしていきましょう。



イベント画面ではピーノの実力が頼り

ゲームを進めていくうちに出てくるイベントシーンでは、アナタとティンカーはピーノを手助けすることができません。イベントをクリアできるかどうかは、その時のピーノのパラメータによって決まります。体力を使いそうなイベントであれば運動性を高め、頭を使いそうなイベントであれば知性を高める、というように状況にあわせたピーノの性格づけが重要になってきます。



回路"J"を起動させるにはピーノが持つ7つの心回路をひとつずつ作動させなければならんのだ。心回路はそれに関連したイベントをクリアすると作動するのだよ。

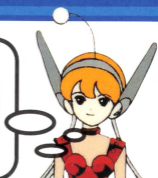


ジェベット博士



ピーノの動かし方

さあ、いよいよピーノを動かしてみましょう！ここでは基本的にAボタン（マウスは左ボタン）と、Bボタン（マウスは右ボタン）の2つしか使わないわ。何度も練習して上手にピーノを動かしてあげてね！



ティンカー

歩く



ボタン操作

十字キー



Aボタン

（マウスは左ボタン）

歩かせたい方向にティンカーを移動してAボタンを押せば、ピーノはその方向に向かって歩き始めます。

走る



ボタン操作

十字キー



Aボタン2回

（マウスは左ボタン2回）

走らせたい方向にティンカーを移動してAボタンを2回続けて押せば、ピーノはその方向に向かって走り出します。

止まる



ボタン操作

Bボタン（マウスは右ボタン）

歩いている時、または走っている時にBボタンを押せば、ピーノをその場で止まらせることができます。ピーノを止めないでないと、ドアや壁にぶつかって体力が減ってしまうので注意しましょう。



ピーノの注意を向ける

ボタン操作

注意を向けさせたいものにティンカーのつえを合わせてAボタン

(マウスは左ボタン)



アイテムなどにピーノの注意を向けさせたい時は、その場所にティンカーのつえを合わせてAボタンを押しましょう。ピーノはそれに対して行動をとります。

アイテムの移動・出し入れについて

アイテムを移動する時は、ティンカーに運ばせましょう。移動させたいアイテムにつえを合わせてBボタンを押すと、ティンカーはそのアイテムを持ちます。こうしてBボタンを押したまま十字キーを操作すれば、アイテムを移動させることができます。アイテムを置くときは、置きたい場所で



でBボタンを放してください。アイテムボックスからアイテムを出し入れする時も同じ方法で行います。



ボタン操作

アイテムにティンカーのつえを合わせてBボタン

(マウスは右ボタン)

▼
十字キーで移動

▼
Bボタンを放す





ピーノに教えてあげ

● 生まれたばかりのピーノは世間知らずです

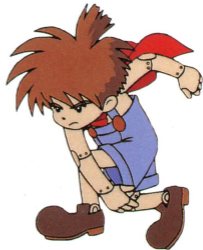
ゲームを始めたばかりの時点では、ピーノは何が良いことで、何が悪いことなのかを判断できません。放っておけばものを壊したり、人や動物に危害を加えたりしてしまうこともあります。けれど、世間知らずの、ピーノはそのような行動が「悪いこと」だと思っていないのです。



例 えばピーノにボールを投げさせようとしてみると……



ボールを投げさせようと思ってピーノの注意をボールに向けさせたとしても、思惑通りにピーノがボールを投げるとは限りません。ピーノはまずボールに対して「これは何だろう?」という態度をとります。そのあとボールを投げればよいのですが、踏んづけたり、おいをかいたり、投げる以外の行動に出ることがあります。





ピーノが何かしたら必ずほめるか、注意するかしよう!

ピーノにきちんとボールを投げさせたいなら、ピーノがとった行動に対して、ほめたり注意したりしなければなりません。ピーノがボールを投げたらほめてあげて、踏んだりにおいをかいだりしたら注意してあげましょう。

ピーノに「やってほしい行動」をしてもらいたいなら、アナタがきちんと教えてあげなくちゃダメ! ピーノがやってほしい行動をとった時にはほめて、逆にやってほしくない行動を起こした時には注意してあげれば、ピーノは「やってほしい行動」だけをする(マスターする)ようになるわよ。



ピーノをほめる



Xボタン

マウスはピーノに
ティンカーを合わせて左ボタン

ボタン操作

このボタンを押すことでピーノをほめてあげることができます。

Yボタン

マウスはピーノに
ティンカーを合わせて右ボタン

ボタン操作

このボタンを押すことでピーノを注意することができます。

ピーノを注意する



ピーノをしかる



Yボタン2回

マウスはピーノに
ティンカーを合わせて右ボタン2回

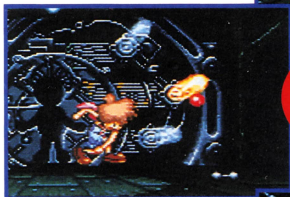
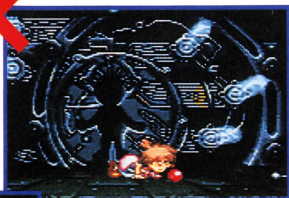
ボタン操作

ボタンを続けて2回押せば、ピーノをしかることができます。一度マスターした行動を完全に忘れさせる時に使います。

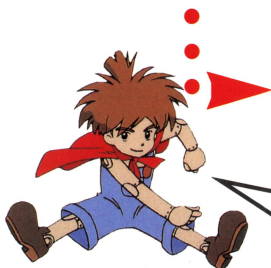
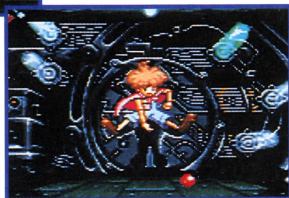
一度マスターした行動は忘れない！

ピーノのとった行動をほめていくと、ピーノは「わかったぞ!!」と言ってその行動をマスターします。ピーノは一度マスターした行動を忘れません。例えば、ボールは投げるものとマスターすれば、次にボールを手にした時も必ず投げようとします。

やってほしくない
行動なら注意！



やってほしい行
動をした時にほ
めていれば……



わかったぞ!!



一度マスターしたことを忘れさせたい時は……

マスターした行動をとった直後にしかれば、一度マスターしてしまった行動を忘れさせることができます。



あんまりしかりすぎると……？

間違えてばかりいるからといって何度も注意したり、むやみにしかつてばかりいるとピーノはふてくされてあなたのいうことを聞いてくれなくなるかも知れません。意味もなくしかったりしないようにしてください。必要に応じてほめたり注意したりするようにしましょう。





ピーノのパラメータ

新型ギジンのピーノにはさまざまなパラメータが設定されておる。パラメータはそれぞれ意味を持ち、ピーノの性格や能力に深く関わってくる。どのパラメータがどんな意味を持つのかよく理解しておくといじやろう。



ジェベット博士

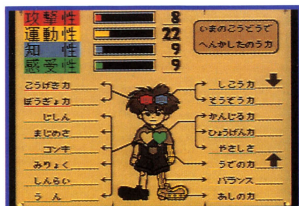
これがピーノのパラメータ画面だ！

ゲーム中にパラメータ画面を呼び出すには、セレクトボタンを押してください（マウスの場合は左ボタンで画面右下のピーノの顔をクリック）。パラメータ画面は2種類あり、セレクトボタン（マウスは左ボタン）で交互に表示させることができます。また、パラメータ画面はBボタン（マウスは右ボタン）で閉じることができます。



パラメータはピーノが何か行動を起こした直後に変化するので、まさにリアルタイムでピーノは成長していることになります。

☆パラメータ画面①



パラメータ画面①ではピーノの総合的な4種類の能力、攻撃性・運動性・知性・感受性の数値を見ることができます。また、とった行動によってピーノのパラメータが上がったのか下がったのか知ることもできます。

って何？



●上向きの矢印は…

パラメータの名前の横に上向きの矢印が出ている時は、そのパラメータが上がったことを表しています。



●下向きの矢印は…

パラメータの名前の横に下向きの矢印が出ている時は、そのパラメータが下がったことを表しています。

☆パラメータ画面②

ステータス			
こらげさか	10	じしん	50
ぼうぎょ力	10	まじめさ	50
うでの力	15	コンキ	56
おしのか	10	みうよく	50
バランス	10	しんらい	50
しごう力	15	うん	50
もうどう力	10	ストレス	0
かんじる力	10		
ひょうげん力	10	たい力	94
やさしさ	10	さか	94

パラメータ画面②では、ピーノの各パラメータを数値で見ることができます。画面の左側のパラメータは、4つの色に分かれていて、これはそれぞれ攻撃性、運動性、知性、感受性に対応しています。

ランプの光に注目せよ！

ランプの点灯はパラメータが変化した合図だ

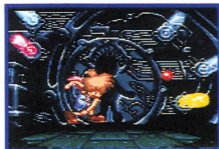
画面上部にある4色のランプ。これは左からそれぞれ攻撃性、運動性、知性、感受性のパラメータ変動を知らせるものです。ランプが光ったら、それに対応したパラメータが変化していますので、パラメータ画面で確認するようにしましょう。



パラメータは行動の直後に変化する！



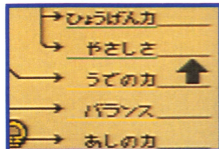
例えばピーノにボールをさわらせようとして……



ピーノのとった行動は、「投げる」だった。



すると、行動をとった直後に上にある運動性のランプが点灯する。



すかさずセレクトボタンを押してパラメータ画面①をチェックしてみると、点灯したランプに関係した能力値に矢印がついていることでパラメータが変化したことがわかります。さらにパラメータ画面②をみれば具体的な増減の数値も知る事ができます。





★★★パラメータはこまめにチェック!★★★

このほかにもピーノの行動はたくさんありますが、パラメータを上げるだけとは限らず、同時に他のパラメータを下げてしまう行動もあります。ピーノが何か行動したら、すぐにパラメータ画面を見て確認するようにしましょう。



その時のパラメータによってピーノの行動や言葉使いにも変化が……。

ピーノのパラメータはゲーム中のさまざまな場面に影響します。試しにピーノをしばらく放っておいてみて下さい。その時のパラメータによって、ピーノはいろんなアクションをとります。



攻撃性が高い時

運動性が高い時

知性が高い時

感受性が高い時



身構えたり怒り出したりする。

投げたり蹴ったりの真似をする。

突然座り込んで考え込む。

歌ったり踊ったりする。

イベントクリアにもパラメータは大事!

パラメータはまた、ピーノがゲーム中のイベントを首尾よくクリアできるかどうかにも関係してきます。運動性が重視されるイベントや、ピーノの知性を必要とするイベントなど、状況に応じてパラメータをうまく調整することがゲームを進めるカギになるのです。

各パラメータについて

ステータス			
こうげき力	10	じしん	50
ぼうぎょ力	10	まじめさ	50
うでの力	10	ゴンキ	50
あしの力	10	みりょく	50
バランス	10	しんらい	50
しこう力	10	うん	50
そうぞう力	10	ストレス	0
かんじる力	10	たい力	100
ひょうげん力	10	さか	100
やさしさ	10		

■**こうげき力**……これが高いと敵に与えるダメージが大きくなります。

■**ぼうぎょ力**……これが高いと敵から受けるダメージが小さくなります。

■**うでの力**……ものを投げたり、振ったりする力。なにかに昇るときもこの力が必要です。

■**あしの力**……走ったり、ジャンプしたりする力。ものを蹴ったりする時もこの力が必要です。

■**バランス**……一本橋などでバランスが必要なときはこの能力が大切になります。

■**しこう力**……本を読んだり、考えたりする力です。

■**そうぞう力**……これが高ければアイテムの使い方などをひらめいたりします。

■**かんじる力**……これが高いと何でも食べてしまいます。

■**ひょうげん力**……音楽などの才能をあげるにはこの能力が必要です。

■**やさしさ**……この数値が低いと物を壊してしまった



りします。

■**じしん**……これが低いと怖がりになってしまいます。

■**まじめさ**……この能力が高ければ何でも一生懸命に取り組めます。

■**コンキ**……この能力が低いと、飽きっぽい性格になってしまいます。

■**みりよく**……主人公の魅力です。性格にはあまり影響しません。

■**しんらい**……これが低いとティンカーの言うことを聞いてくれなくなってしまいます。

■**うん**……うんが低いと、うまくいくものもうまうまいかなくなってしまいます。

■**ストレス**……ストレス発散すれば思わぬ力が発揮できるかもしれません。

■**たい力**……ピーノのエネルギーです。0になると動けなくなってしまいます。

■**き力**……ピーノの精神力です。0になると動けなくなってしまいます。

これらのパラメータは行動だけでなく、言葉使いなどにも影響を及ぼすのじゃ。キャラクターの中にはキチンとした対応をしないと相手にしてくれない者もおるので、気を付けなければいかんぞ。

ジェベット博士



ゲームを進めてみよ

ここでは第2章「46号をたすけろ！」を例にとって、実際のゲームの進め方を説明します。もちろんあなたのプレイが、この解説と同じになるとは限りません。あくまでも参考程度に…。

ボール投げをマスターして46号を助けよう！



☆ピーノが目を覚ました

ポット・コンピューターからピーノが起動します。いよいよコル口島での大冒険が始まります。



☆おや、ギジン村にだれがいるぞ……

ピーノのいるジェベット博士の家のそばにあるギジン村で、仲間であるギジンの46号がギチュウにいじめられています！



☆まずはボールの投げ方をマスターだ

ボールを使ってギチュウをやっつけることにしましょう。博士の家の床に落ちているボールを使って、投げ方をマスターするまでピーノに練習させましょう。



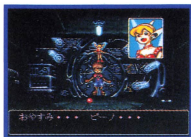
☆飽きちゃったよ……

ピーノがボールに飽きてしまったら、家中の他のものを触らせたりしてみましょう。しばらくしてからボールに触らせればピーノの興味はまた回復します。

(P 36に続く)



博士の家で色々なことを試してみよう！



「たい力」「き力」が減ったら……

さまざまな行動をとっているうちにピーノの「たい力」「き力」は少しずつ減っていきます。家にあるポッドを利用すれば、100コルロで「たい力」「き力」を回復させることができるので利用し

ましょう。「たい力」や「き力」が完全に0になってしまうとピーノは動けなくなってしまうので、早めにポッドで回復させるようにしましょう。また、このポッドを使えばゲームをセーブすることもできます。

動物たちと遊んでみよう

庭や家の2階にいる動物たち。ジェペット博士が飼っていたのかな？ ピーノが動物たちをいじめないよう気をつけよう。

●チロ (犬)



●コッコ (ニワトリ)



●ミー (ネコ)



危ないところもあるから注意して！

庭にある古井戸は危険！ バランスを崩して落ちるとピーノは故障してしまいます。修理には3日と3000コルロかかるので初めのうちは近寄らない方がいいかも。



2階にあるジェペット博士の肖像画は…？

ここを調べると重要なヒントが聞けるかも…。ぜひ見ておこう。

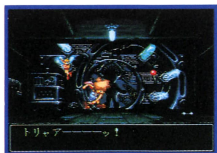
ギチュウを倒しに行こう！



★**投げ方をマスターしたら……**
ピーノがボールの投げ方をマスターしたら、庭からマップ画面に出てギチュウたちのいるギジン村へ出発！

★**あれっ？ とどかないよ……**
ギジン村に入るとイベントシーンが始まります。イベントシーンではティンカーを使ってピーノを操作できません。すべてがピーノの実力次第というわけです。さて、ボールの投げ方をマスターしたピーノですが、どうやらギチュウを倒すにはボールの勢いが弱かったようですねえ……。

鉄アレイでパワーアップ!!



★**画面は再びジエペット博士の家へ**
腕の力の弱かったピーノを鍛えるために、ピーノに鉄アレイの使い方を覚えさせましょう。何度も何度も鍛えているうちにピーノは、「ウデの力ついてきたかな……」と自覚し始めるでしょう。

★**筋力アップに成功！**
ウデの力の上があったピーノにボールを投げさせてみましょう。どうです？ 先ほどよりも勢いのある球が投げられるようになりましたか？ もしも、まだへ口へ口の球しか投げられないようなら、さらにトレーニングを重ねましょう。ただし、ピーノが疲れて倒れてしまわないよう注意してね。



再度ギチュウに挑戦……

☆今度の球はひと味違うぜ!?

トレーニングを十分重ねたら再びギジン村へと向かいましょう。十分にウデの力をつけたピーノの球ならギチュウのいるところまで届くでしょう。見事! ギチュウを倒すことができれば大成功です。



☆46号が味方になってくれるぞ!

さて、ギチュウを倒せば46号がピーノの味方になって、コル口島のさまざまなことを教えてくれるようになります。イベントに詰まったり、どうすればよいのか分からなくなったりした時には再びこのギジン村を訪れるようにしましょう。



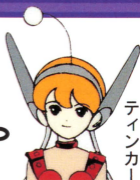
行けるところが増えるぞ!

このようにしてピーノを育てながらイベントをクリアしていくと、コル口島のマップ画面に行けるところが増えていきます。光が点滅したところに行くことができますから、ピーノの心回路を起動させるためのイベントを探してコル口島を冒険してください。



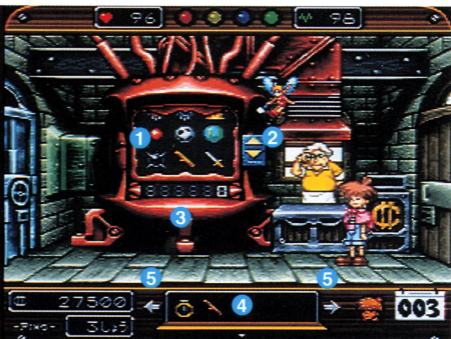
アイテムの買い方

コロロタウンにあるアイテムショップでは色々なアイテムを買うことができるわ。お店の中では基本的にピーノは動かせないから、ワタシを操作して買い物を進めてね！



ティンカー

コロロショップ



- ①アイテム選択画面
- ②選択画面のスクロールキー
- ③アイテムの価格表示欄
- ④所持品ウィンドウ
- ⑤所持品ウィンドウのスクロールキー

アイテムを買う時



アイテムを買う時は選択画面中の欲しいアイテムにティンカーのつえを合わせてAボタンを押します。店長がこの値段でいいかどうか聞いてきますから、良ければ「いい」、いやなら「だめ」を選択してください。

・ 売り方



● アイテムを売る時



売りたいアイテムにティンカーを合わせて、AボタンかBボタンを押してください。店長が買い取り値を提示してきますので、その値段で売っても良ければ「いい」を、いやなら「だめ」を選択してください。

■ 気をつけて！ アイテムの中には使うと副作用の出るものもあります。

お店で売っているアイテムの中にはピーノのパラメータを一気にあげることのできる便利なものもあります。しかし、これらのアイテムは便利なだけに副作用のあるものが多いので使用の際には十分注意が必要です。

■ ときには品切れで買えないアイテムも……

ショップには品切れで買えないアイテムもありますが、ちよくちよく顔を出しているうちに、入荷して買えるようになります。





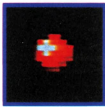
アイテム紹介



体カバッテリー ピーノの体力を50回復させます。
ショップ価格…500コルロ



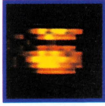
気カバッテリー ピーノの気力を50回復させます。
ショップ価格…500コルロ



ゴムボール ゴム製のボールです。ショップ価格…500コルロ。ジェベット博士の家にも1つあります。



クワ 鉄製のクワです。畑などを耕すときに使用します。
ショップ価格…3000コルロ



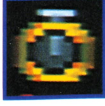
種 植物の種です。ショップ価格…1000コルロ



ふしぎの種 ふつうの種よりも、良い実がなるといわれている種です。1000コルロで買うことができますが、ファミじいさんの許可がなければ買うことはできません。



プリン ギジンの大好物。食べると信頼値がアップします。ショップ価格…1000コルロ。ジェベット博士の家にも1つあります。



ジットシテーロ ピーノをじっとさせます。ショップ価格…500コルロ。ジェベット博士の家にも1つあります。



ヨクネレール これを食べるといつでもどこでも眠ることができます。寝ると1日たってしまいますが、体力と気力は満タンに回復します。ショップ価格…1000コル口。ジェベット博士の家にも1つあります。



木の棒 格闘の練習に使う木の棒です。また、練習だけでなくこれを使ってギチュウを退治することもできます。ショップ価格…1000コル口。ジェベット博士の家にも1つあります。



国語の本 ピーノに言葉を教えることができます。まずはこの本で言葉を教えてからでないと、他の本を読ませることはできません。ショップ価格…1000コル口。ジェベット博士の家にも1つあります。



絵ほん この本を読ませれば、ピーノにやさしさを教えることができます。ショップ価格…1000コル口。



百科事典 かなり難しい本ですが、これを読めばピーノの知性を上げることができます。国語の本、絵ほん、百科事典の順に読ませていくのがいいでしょう。ショップ価格…2000コル口。



血液型チップ 血液型チップにはA・B・O・ABの4種類があり、ピーノに食べさせることでパラメータを特定の性格に変化させます。Aはキレイ好きで神経質なタイプ、Bはのんびりマイペースタイプ、Oは細かいことを気にしないおおざっぱなタイプ、ABは一見冷静に見えても実は…という2面性を持ったタイプです。ショップ価格…各5000コル口。



4種(攻撃・運動・知性・感性)のチップ

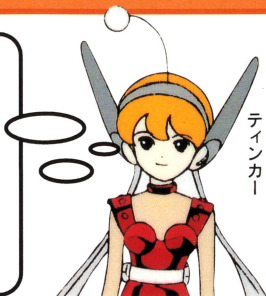
これをピーノに食べさせることで、攻撃・運動・知性・感性といった性質に関するパラメータをアップさせることができます。しかし、どれも副作用があるので使うときは注意してください。ショップ価格…各10000コル口。





ヒント集

ゲーム中どうしても進まなくなってしまうあなたの為にヒントを教えてあげるわ。ここで紹介するヒントは、ゲームを楽しく進めるのに重要なものばかり。このヒント集を読んで最後までしっかりクリアしてね！



ティンカー

ヒント1

Q. ピーノが行動をマスターしたかどうかを知るにはどうすればいいの？

A. アイテムを触ろうとしたピーノのアタマの上に？マークが出ることもあるでしょ。？マークは、ピーノがそのアイテムに対する行動をマスターしていない時の目印なの。逆に言えばアイテムを触ろうとしているピーノのアタマの上に？マークが出ていない時は、そのアイテムに対する行動はすでにマスターしているということなのよ。

ヒント2

Q. しかったり、注意したりするのって、かわいそうなんだけど……。

A. かわいそうだからといって、しかりも注意もしないでいると、ピーノはいつまでたっても行動をマスターしないわよ。愛のムチだと思って、注意する時はする、しかり時はきちんとしからなきゃダメ！



ヒント3

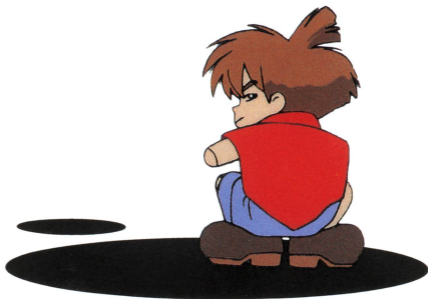
Q. ピーノがネコを食べちゃった!! どうすればいいの？
ネコはもうもどってこないの？

A. あらあら…！ ピーノの"かんじる力"が高すぎると、動物を食べちゃったりするのよね。ネコを口に入れちゃった時は、食べている間にしかってやれば吐き出してくれるわ。でもしかるのが遅かったりすると…、かわいそうだけどあきらめるしかないみたい。

ヒント4

Q. アイテムがどこかに無くなっちゃたんだけど、そんなことってあるの？

A. アイテムボックスのスクロールバーを動かして、アイテムボックスの中を調べてみて。それでもなかったら物カゲに隠れていることもあるから、私を使って画面のあちこちを探してみるといいわよ。アイテムがあればフキダシが出るから、それを目印にしてね。



ヒント5

Q. ピーノが階段を昇ってくれないヨ！ どうしたら昇ってくれるんだろう？

A. ピーノに階段を昇らせるには、私を使って階段のある方向に誘導しただけではダメなの。階段のそばに上向きの矢印があるでしょ？ その矢印に私の杖を合わせてボタンを押してみて！

ヒント6

Q. わーん、お金が無くなっちゃった。どうしよう……。

A. お金が無くなってしまった時はまず、いらぬアイテムをコルロショップに売ってみて。いい金額で買ってくれることもあるわ。それでもお金が足りない時は、コルロの森にいるギチュウを倒せばお金が手に入るわよ！





ヒント7

Q. ピーノがすぐに物を壊してしまうんだけど……。なぜ？

物を大切にするには、その物に対する「やさしさ」が必要よね。すぐに物を壊してしまうということは、「やさしさ」が低すぎるんじゃないかしら？

ヒント8

Q. ファムじいさんの所にあるクワをピーノが上手く使ってくれません。一体どうしたら畑を耕せるようになるの？

A. 重たいクワを振るには当然ウデの力が必要よ。ポールをギチュウにぶつけた時と同じように、ピーノを鍛えてあげて。それからクワはコルロショップでも売っているので練習させるのもいいかもね！

ヒント9

Q. もっとヒントが欲しいよう!!

A. う～ん、これだけヒントを教えてあげているのにまだヒントが欲しいなんて……。ま、とりあえず人の話には良く耳を傾けるようにするといいわよ。コルロタウンにいる人たちも何か知っているかもしれないね！

STAFF



ゲームデザイン・脚本

米田 喬
(アルマニック)

プログラム

山彦寛子 返町 孝 塩谷博光

アニメディレクター

飯田馬之介

ピアノ・イメージボイス

日高のり子

キャラクターデザイン

川元利浩

原画

金子昌司

動画

**小林幸子 増淵順子
大谷久美子 神原よし美**

画面設計

飯田馬之介

背景・美術効果

藤岡英俊

オブジェクトデザイン

松井龍作 二山享子 小菅 登

音楽

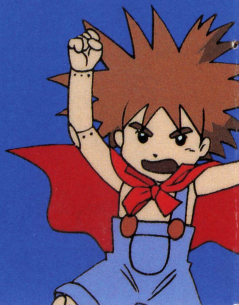
森 彰彦
(ミント)

プロデューサー

藤本広貴
(エニックス)

ディレクター

米田 喬
(アルマニック)



ドラゴンクエスト オフィシャル ファンクラブ

会員募集中

入会特典 1 コミュニケーションキット

- ・君の会員番号と名前入りの会員証
- ・君の会員番号と名前入りの会員名刺
- ・オリジナルデザインのDQ特派員ハガキ

入会特典 2 会報誌「ドラクエパーティー」

- ・年3回、会員だけの独占情報誌が君の元に届く！

●ご入会方法

- ・申し込み金は1,700円（入会金500円、年会費1,200円、税込）です。
- ・郵便振替用紙に住所、氏名（フリガナ）、電話番号、生年月日（西暦）、性別を記入の上、お近くの郵便局より申し込み金を下記事務局宛に振り込んで下さい。（郵便振替用紙は郵便局にあります）
- ・手続き後、2ヶ月以内で君の元に「コミュニケーションキット」が届きます。

●お振り込み先

（口座番号）00100-6-711101

（加入者名）ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ

詳しくは、下記の電話番号までお問い合わせ下さい。

DQOFC専用電話 03-5330-5955

（平日 AM10:00～PM6:00）

*電話番号は正確をお願いします。

故障・不良品について

お買い上げいただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、次のように処理させていただきます。カセットに、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、代金分の郵便定額小為替をご同封の上、当社ファミコンサービス係までお送りください。尚、切手での代金のお支払いは受け付けておりません。又、通常の封筒・小荷物等に現金を同封されますと郵便法に触れますのでご注意ください。

- 当社の責（製造・出荷段階での問題）による不良の場合は、無償にて新品とお取り替えいたします。
- お客様の使用・保管中等におこった故障は、有償にて修理、交換します。
- バッテリーバックアップ用の電池は、1,000円（税込）にて交換します。電池交換の際には、記憶されているすべてのデータが消失します。予めご了承ください。
- お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不可能なものについては、希望小売価格にて新品と有償交換します。

修理品の発送・ゲームについてのお問い合わせは

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
株式会社エニックス ファミリーコンピュータサービス係
TEL:03-3371-5581 （平日10:00~18:00）

※当社では、ゲーム内容やヒント等についてのお問い合わせには一切お答えしておりません。ゲーム中の情報や、雑誌・ガイドブック等を参考にしてください。



株式会社 **エニックス**

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル3F
TEL 03 (3371) 5581

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

©1994 アルマニック/ミント/エニックス

SUPER FAMICOM

スーパーファミコンマウス 対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。